

GAME BOY ADVANCE™

AGB-BPPP-NHAU



INSTRUCTION BOOKLET

The Pokémon Company

Nintendo

*Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.*



Gracias por adquirir POKÉMON PINBALL™ RUBI Y ZAFIRO para tu consola Game Boy Advance™ de Nintendo®.

**IMPORTANTE:** lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.



## ÍNDICE

CONTROLES BÁSICOS	4	¡VÁMONOS DE COMPRAS!	34
ANTES DE LANZAR LA BOLA...	6	CARACTERÍSTICAS COMUNES	36
CÓMO JUGAR	10	CARACTERÍSTICAS INDIVIDUALES	40
LAS MESAS RUBI Y ZAFIRO	12	LOS NIVELES DE BONIFICACIÓN	44
¡LA CAZA ESTÁ ABIERTA!	14	UNA AVALANCHA DE PUNTOS	47
¡A VIAJAR!	18	CÓMO INTERCAMBIAR DATOS	48
DE ÁREA EN ÁREA	22	GLOSARIO	50
EL MODO EVOLUCIÓN	26	CRÉDITOS	54
¡ROMPE EL HUEVO!	30		





## + PANEL DE CONTROL

### Mover el cursor

Mueve el cursor en las pantallas del juego y en los menús.

### Usar flipper izda.

Pulsa la flecha izquierda del + Panel de Control para usar el flipper de la izquierda.

### Mover a PIKACHU a la izquierda

Pulsa la flecha izquierda en el + Panel de Control para colocar a PIKACHU en el pasillo exterior de la izquierda.



## BOTÓN L

### Mover la mesa

Inclina la mesa desde la izquierda. Si pulsas el Botón R, levantarás la mesa.



## BOTÓN R

### Mover la mesa

Inclina la mesa desde la derecha. Si pulsas el Botón L, levantarás la mesa.



## BOTÓN A

### Aceptar

Confirma las selecciones realizadas en las pantallas del juego y en los menús.

### Lanzar

Lanza la Poké Ball.

### Usar flipper decha.

Usa el flipper de la derecha.

### Mover a PIKACHU a la derecha

Coloca a PIKACHU en el pasillo exterior de la derecha.

### Puñetazo de Makuhita

MAKHITA puede dar un puñetazo a la bola en la mesa RUBÍ.



## START

### Pausar la partida

Detiene temporalmente la partida. Selecciona SEGUIR si quieres continuar jugando. En caso contrario, elige GUARDAR para guardar los datos y abandonar la partida.



## SELECT

No se usa.



## BOTÓN B

### Cancelar

Sirve para volver atrás o cancelar una selección.



MAKHITA

PIKACHU

Lanzador de Poké Balls

Flipper izda. Flipper dcha.

La configuración de los botones se puede cambiar en la opción BOTONES (ver la página 8). Si un botón no funciona, comprueba cómo se han configurado los botones para solucionar el problema.



## ANTES DE LANZAR LA BOLA...

POKÉMON PINBALL

Al encender la consola, aparece la imagen de la derecha. De esta manera se indica que, si usas el accesorio Game Boy Player™ (se vende por separado), podrás jugar a partidas de POKÉMON PINBALL™ RUBI Y ZAFIRO en tu televisor a través de una consola NINTENDO GAMECUBE™. Sólo de esta manera podrás disfrutar de la función de vibración, que funciona únicamente cuando usas el mando de NINTENDO GAMECUBE (se vende por separado).

A continuación se mostrará la **pantalla del título**. Pulsa START o el Botón A para pasar a la **pantalla del menú principal**. Usa el **+** Panel de Control para elegir una opción y pulsa el Botón A para confirmar.

La primera vez que juegues a POKÉMON PINBALL RUBI Y ZAFIRO y enciendas la consola Game Boy Advance™, verás la **pantalla de selección del idioma**. Usa el **+** Panel de Control para elegir uno de los cinco idiomas que se ofrecen y confirma tu selección pulsando el Botón A. Puedes cambiar el idioma del juego en todo momento en la opción IDIOMA del **menú principal**.

### ▶▶▶ JUGAR

Selecciona JUGAR y entrarás en la **pantalla de selección de la mesa** RUBI o ZAFIRO. Escoge una de las dos con el **+** Panel de Control y pulsa el Botón A para continuar. A continuación, podrás elegir que la VELOCIDAD de la bola sea NORMAL o LENTA. Una vez hecho esto, se dará comienzo a la partida.



### ▶▶▶ N. PARTIDA (nueva partida)

Si ya has estado jugando y has guardado los datos de una partida, aparecerá esta opción. Elige N. PARTIDA para comenzar una partida nueva.

- ⚠ Aunque borres una partida antigua, los datos de los Pokémon que ya hayas atrapado y tengas guardados en la POKéDEX no se perderán.
- ⚠ Los datos de una partida guardada no se perderán a menos que empieces una nueva partida y la guardes.

### ▶▶▶ CONTINUAR

Esta opción aparecerá cuando hayas detenido y guardado una partida. Puedes continuar jugando a partir del momento en el que guardaste por última vez.

- ⚠ Los datos de una partida guardada se borrarán automáticamente cuando selecciones CONTINUAR.

### ▶▶▶ POKéDEX

Aquí se registra la información sobre los Pokémon que has visto o capturado. Los Pokémon que solamente has visto estarán identificados con su nombre y su silueta. Los Pokémon que has capturado en las mesas RUBI y ZAFIRO se guardarán en la misma POKéDEX. Los Pokémon que no has capturado, sino que algún amigo te ha enviado usando el cable Game Link™ de Game Boy Advance (se vende por separado), aparecerán dentro de un recuadro (ver la página 49).



## ▶▶▶ OPCIONES

Puedes cambiar la configuración del juego y escuchar música.

### • PRUEBA SONIDO

**MÚSICA:** aquí puedes oír la música del juego.

**EFFECTOS:** aquí puedes oír los efectos de sonido del juego.

### • BOTONES

**(Cómo cambiar la configuración de los botones)**

En esta opción puedes modificar la configuración de los botones. Hay cuatro tipos diferentes: TIPO A, TIPO B, TIPO C y TIPO D.

La configuración predeterminada de los botones es el TIPO A. Selecciona CAMBIAR para elegir tu propia configuración de botones. Usa el **+** Panel de Control para escoger la acción que quieres configurar y confirma con el Botón A. Aparecerá la opción ELIGE BOTÓN. Entonces, pulsa el botón que quieras asociar a esa acción (excepto START).

⚠ Puedes asociar la misma acción a dos botones como máximo.



### • VIBRACIÓN

Si estás jugando con el accesorio Game Boy Player, podrás elegir entre activar (SÍ) o desactivar (NO) la función de VIBRACIÓN. Si la activas, el mando de NINTENDO GAMECUBE vibrará.

- ⚠ La función de vibración no funciona en las siguientes situaciones:
  - Cuando la consola Game Boy Advance o Game Boy Advance SP™ (cada una se vende por separado) se usa como mando.
  - Cuando se han conectado otros accesorios al Game Boy Player.
  - Cuando se está usando el cable Game Link de Game Boy Advance para realizar una transmisión de datos.
- ⚠ Las consolas Game Boy Advance y Game Boy Advance SP no poseen función de vibración.

## ▶▶▶ RÉCORDS

Aquí se listan las ocho mejores puntuaciones de las mesas RUBÍ y ZAFIRO. Usa el **+** Panel de Control para pasar de la pantalla de RÉCORDS de la mesa RUBÍ a la de la mesa ZAFIRO.

RANK	SCORE	NAME
1	1,546,310	...
2	1,000,000	...
3	629,920	...
4	500,000	...
5	321,630	...
6	200,000	...
7	100,000	...
8	100,000	...

## ▶▶▶ IDIOMA

Elige uno de los cinco idiomas disponibles usando el **+** Panel de Control y confirma tu selección con el Botón A.

## ▶▶▶ Cómo guardar datos

- Cuando atrapes a un Pokémon durante una partida, éste se guardará automáticamente en la POKéDEX.
- Cuando hayas acabado la partida y tu récord sea lo suficientemente alto como para entrar entre los ocho mejores, podrás escribir tu nombre en la lista de RÉCORDS. Una vez hecho esto, el récord quedará guardado.
- Pulsa START durante la partida y elige GUARDAR. Así podrás dejar de jugar conservando tu puntuación actual.



## ▶▶▶ ¡Completa tu POKéDEX!

Hay dos mesas de pinball en este juego: la mesa RUBÍ y la mesa ZAFIRO. Cada una de ellas tiene características propias y cuenta con una colección de Pokémon diferente.

Cuando hayas cumplido ciertos requisitos, podrás activar el MODO CAZA (ver la página 14). También hay un MODO EVOLUCIÓN (ver la página 26), gracias al cual podrás hacer evolucionar a tus Pokémon, y un **modo de huevo** (ver la página 30), en el que podrás hacer que se abra un huevo para intentar atrapar al Pokémon que contiene.



## ▶▶▶ ¡Bate todos los récords!

Cada partida se juega con tres bolas. Usa con acierto los flippers de la derecha y de la izquierda, y evita que la bola caiga en el sumidero. Si consigues cumplir ciertos requisitos, conseguirás una puntuación cada vez mejor y podrás acceder a los niveles de bonificación.

## ▶▶▶ Cuando se acaba la partida...

Cuando pierdes todas las bolas, se acaba la partida. Si has conseguido una gran puntuación, ésta y tu nombre se guardarán en la **pantalla de récords**. Usa el **+** Panel de Control para seleccionar las letras de tu nombre y confirma pulsando el Botón A. Pulsa el Botón B para volver atrás un espacio y cambiar una letra.

RANK	NAME	SCORE
1	JOHN	202762100
2	JOHN	100000000
3	JOHN	50000000
4	JOHN	31520300
5	JOHN	20000000
6	JOHN	10000000
7	JOHN	8000000
8	JOHN	6720210

## ▶▶▶ Mira bien la mesa





# LAS MESAS RUBÍ Y ZAFIRO

POKÉMON PINBALL



- 1 SPOINK
- 2 Flipper de la derecha
- 3 Flipper de la izquierda
- 4 Pasillo del lanzador
- 5 Pasillo exterior de la derecha
- 6 Pasillo exterior de la izquierda
- 7 Pasillo de retorno de la derecha
- 8 Pasillo de retorno de la izquierda
- 9 Bumpers bateadores
- 10 Marcador del SALVABOLAS
- 11 Contador de caza
- 12 Panel Pokémon
- 13 Pozo central
- 14 Bucle de la derecha
- 15 Bucle de la izquierda
- 16 Molinillo
- 17 Rampa del CENTRO POKÉMON
- 18 Bucle de monedas
- 19 Flechas de caza
- 20 Pasillo del MODO CAZA
- 21 Marcador del pozo
- 22 SHARPEDO
- 23 Flechas de evolución
- 24 Mejora de la bola
- 25 TIENDA /CENTRO POKÉMON
- 26 Pasillo del multiplicador de la mesa
- 27 Bumpers
- 28 Contador MULTIPLICABONO

- 29 CYNDAQUIL
- 30 Nido del huevo
- 31 Interruptor de CHIKORITA
- 32 LINOONE
- 33 MAKUHITA
- 34 Bucle de NUZLEAF
- 35 NUZLEAF
- 36 Interruptor de Pokémon
- 37 Interruptor MULTIPLICABONO
- 38 Flechas de monedas
- 39 GULPIN
- 40 PIKACHU



- 1 SPOINK
- 2 Flipper de la derecha
- 3 Flipper de la izquierda
- 4 Pasillo del lanzador
- 5 Pasillo exterior de la derecha
- 6 Pasillo exterior de la izquierda
- 7 Pasillo de retorno de la derecha
- 8 Pasillo de retorno de la izquierda
- 9 Bumpers bateadores
- 10 Marcador del SALVABOLAS
- 11 Contador de caza
- 12 Panel Pokémon
- 13 Pozo central
- 14 Bucle de la derecha
- 15 Bucle de la izquierda
- 16 Molinillo
- 17 Bucle de monedas
- 18 Bucle del huevo
- 19 Nido del huevo
- 20 Flechas de caza
- 21 Pasillo del MODO CAZA
- 22 Marcador del pozo
- 23 WAILMER
- 24 Flechas de evolución
- 25 Pasillo del multiplicador de la mesa
- 26 Bumpers
- 27 Interruptor de PELIPPER
- 28 PELIPPER

- 29 Contador MULTIPLICABONO
- 30 Interruptor de PLUSLE
- 31 Interruptor de MINUN
- 32 Puerta SHOP / puerta EVO
- 33 Pantalla de televisión
- 34 Flechas de monedas
- 35 Interruptor de ZIGZAGOON
- 36 Interruptor de SEEDOT
- 37 PIKACHU



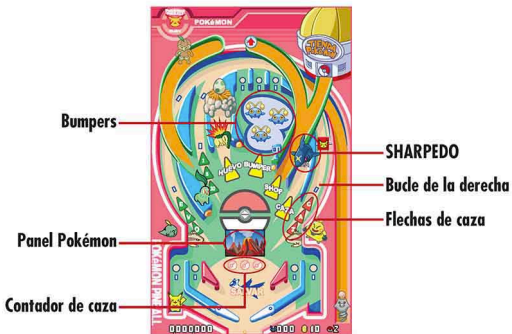


# ¡LA CAZA ESTÁ ABIERTA!

POKÉMON PINBALL

En este modo puedes capturar Pokémon. Los Pokémon que atrapes se guardarán automáticamente en la POKéDEX.

## ▶▶▶ MODO CAZA - Mesa RUBÍ

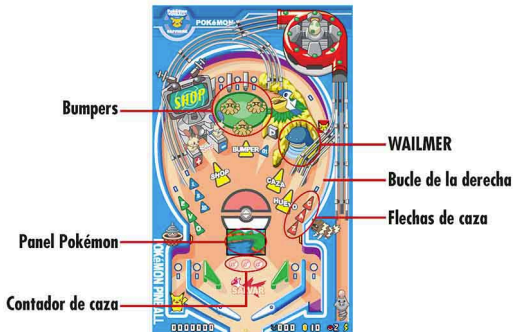


- 1 Cada vez que la bola sube por el bucle de la derecha, se enciende una flecha.
  - ⚠ Cuando una flecha brilla de forma intermitente, no se considera que esté encendida.
- 2 Cuando dos o más flechas de caza (CAZ) estén encendidas, lanza la bola hacia SHARPEDO para activar el MODO CAZA. Aparecerán diferentes Pokémon según hayas encendido dos o tres flechas (ver la página 24).
  - ⚠ Al empezar una partida, hay dos flechas de caza encendidas.
- 3 Cuando hayas activado el MODO CAZA, el panel Pokémon del centro mostrará la silueta de un Pokémon. Golpea a los CHINCHOU (bumpers) tres veces para que el panel se rompa y aparezca el Pokémon.
- 4 Para atrapar al Pokémon, golpéalo tres veces con la bola.
  - ⚠ Hay un tiempo limitado de dos minutos para iluminar completamente el letrero CÁZALO y hacerse con un Pokémon en el MODO CAZA.





## ▶▶▶ MODO CAZA - Mesa ZAFIRO



- 1 Cada vez que la bola sube por el bucle de la derecha, se enciende una flecha.
  - ⚠ Cuando una flecha brilla de forma intermitente, no se considera que esté encendida.
- 2 Cuando dos o más flechas de caza (CAZ) estén encendidas, lanza la bola hacia WAILMER para activar el MODO CAZA. Aparecerán diferentes Pokémon según hayas encendido dos o tres flechas (ver la página 25).
  - ⚠ Al empezar una partida, hay dos flechas de caza encendidas.
- 3 Cuando hayas activado el MODO CAZA, el panel Pokémon del centro mostrará la silueta de un Pokémon. Golpea a los SHROOMISH (bumpers) tres veces para que el panel se rompa y aparezca el Pokémon.
- 4 Para atrapar al Pokémon, golpéalo tres veces con la bola.
  - ⚠ Hay un tiempo limitado de dos minutos para iluminar completamente el letrero CÁZALO y hacerse con un Pokémon en el MODO CAZA.



En este modo puedes viajar a un área diferente. Según el área en la que te encuentres, aparecerán Pokémon diferentes cuando actives el MODO CAZA.

## ▶▶▶ Modo de viaje - Mesa RUBÍ



1 Golpea el interruptor de CHIKORITA para que CHIKORITA use HOJA AFILADA. Esto provocará que salga un LINOONE de cada lado de la mesa.



2 Golpea al LINOONE de la izquierda con la bola cuando saque la cabeza para que aparezca un GULPIN.



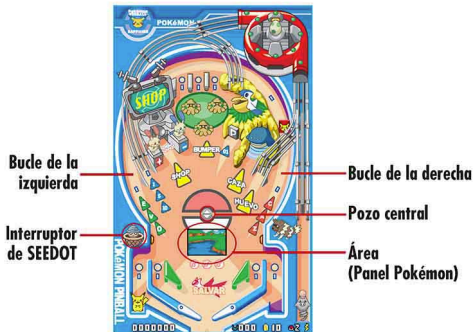
3 Golpea este interruptor tres veces para que aparezcan tres GULPIN en total y se active el **modo de viaje**. Cuando la bola dé una vuelta completa por el bucle de la derecha o el bucle de la izquierda, se abrirá el pozo central. Tienes un tiempo limitado para lanzar la bola dentro del pozo central antes de que los GULPIN desaparezcan y se acabe el **modo de viaje**.



4 Lanza la bola hacia el pozo central, pulsa el Botón A para VIAJAR a un área diferente. Si no te apetece cambiar de zona, pulsa el Botón B para SALIR (Ver "De área en área", página 22).



## ►►► Modo de viaje - Mesa ZAFIRO



- 1 Golpea el interruptor de SEEDOT para que caiga un SEEDOT en la cesta.
- 2 Golpea este interruptor tres veces para que aparezcan tres SEEDOT en total y se active el **modo de viaje**. Cuando la bola dé una vuelta completa por el bucle de la derecha o el bucle de la izquierda, se abrirá el pozo central. Tienes un tiempo limitado para lanzar la bola dentro del pozo central antes de que los SEEDOT desaparezcan y se acabe el **modo de viaje**.
- 3 Lanza la bola hacia el pozo central, pulsa el Botón A para VIAJAR a un área diferente. Si no te apetece cambiar de zona, pulsa el Botón B para SALIR (Ver "De área en área", página 22).



### Un consejo

#### Mueve la mesa

Cuando la bola pase por los bucles de la derecha o de la izquierda en dirección al pasillo del multiplicador de la mesa, inclina la mesa en esa dirección para que la bola pase precisamente por allí.





El panel Pokémon muestra el área en el que te encuentras actualmente. Dependiendo del área, aparecerán diferentes Pokémon en el MODO CAZA.

Los Pokémon que aparecen en el **modo de huevo** son los mismos, independientemente del área.

Hay cinco áreas comunes a ambas mesas y dos exclusivas de cada una de ellas. Aunque, también en las áreas comunes, los Pokémon que aparecen en las mesas RUBÍ y ZAFIRO son diferentes.



## Un consejo

### ¡Salva la bola!

Cuando la bola esté cayendo por uno de los pasillos exteriores, sube uno de los flippers y levanta la mesa. Si lo haces bien, la bola saltará y aterrizará encima del otro flipper.



## Orden de las áreas

Las áreas aparecen en el orden siguiente:

### Mesa RUBÍ

Bosque → Volcán → Llanos → Océano → Zona Safari → Cueva

Las áreas del volcán y de la zona safari aparecen únicamente en la mesa RUBÍ.

### Mesa ZAFIRO

Bosque → Lago → Llanos → Zona salvaje → Océano → Cueva

Las áreas del lago y de la zona salvaje aparecen únicamente en la mesa ZAFIRO.

Al comienzo de la partida, el área se selecciona al azar entre una de las seis disponibles en cada mesa. La próxima área que visitarás dependerá de si has dado la vuelta por el bucle de la derecha o por el bucle de la izquierda para activar el **modo de viaje**. Además, cuando haces el sexto viaje, puedes ir al área de las ruinas, que no está indicada en el diagrama anterior.

Ejemplo: si empiezas a jugar en el bosque de la mesa ZAFIRO, las áreas cambiarán del modo siguiente:



• Áreas y Pokémon que aparecen en ellas

**Mesa RUBÍ**

Dos flechas	Tres flechas
	
SILCOON CASCOON	SILCOON CASCOON TREECKO

Bosque

Dos flechas	Tres flechas
	
NUMEL TORKOAL	NUMEL TORKOAL TORCHIC

Volcán

Dos flechas	Tres flechas
	
ELECTRIKE POOCHYENA	POOCHYENA ZANGOOSE

Llanos

⚠ Hay otros Pokémon que no mencionamos y que pueden aparecer en estas áreas.

Dos flechas	Tres flechas
	
WINGULL TENTACOO	TENTACOO STARYU

Océano

Dos flechas	Tres flechas
	
DODUO GIRAFARIG	DODUO GIRAFARIG PIKACHU

Zona Safari

Dos flechas	Tres flechas
	
SOLROCK LOUDRED MAWILE	SOLROCK LOUDRED

Cueva

Dos flechas	Tres flechas
	
BELDUM REGIROCK	BELDUM REGIROCK

Ruinas

**Mesa ZAFIRO**

Dos flechas	Tres flechas
	
SILCOON CASCOON	SILCOON CASCOON TROPIUS

Bosque

Dos flechas	Tres flechas
	
MARILL CORPHISH	MARILL CORPHISH MUDKIP

Lago

Dos flechas	Tres flechas
	
ELECTRIKE POOCHYENA	POOCHYENA SEVIPER

Llanos

⚠ Hay otros Pokémon que no mencionamos y que pueden aparecer en estas áreas.

Dos flechas	Tres flechas
	
CACNEA GEODUDE BALTOY	CACNEA GEODUDE

Zona salvaje

Dos flechas	Tres flechas
	
WINGULL TENTACOO	TENTACOO CLAMPERL

Océano

Dos flechas	Tres flechas
	
LUNATONE LOUDRED	LUNATONE LOUDRED SABLEYE

Cueva

Dos flechas	Tres flechas
	
BELDUM REGIROCK	BELDUM REGIROCK

Ruinas



En este modo puedes hacer evolucionar los Pokémon que has atrapado.

## ▶▶▶ MODO EVOLUCIÓN - Mesa RUBÍ



- 1 Cada vez que la bola sube por el bucle de la izquierda, se enciende una flecha.
- 2 Cuando las tres flechas de evolución (EVO) están encendidas, la TIENDA POKÉMON se transforma en el CENTRO POKÉMON. Lanza la bola dentro para activar el MODO EVOLUCIÓN. Elige con el + Panel de Control el Pokémon que quieres hacer evolucionar entre todos los que has atrapado. Pulsa la flecha arriba del + Panel de Control para comprobar si el Pokémon ha evolucionado ya. Sabrás que un Pokémon no ha evolucionado aún si sólo ves un signo de interrogación o su silueta.
- 3 Tienes un tiempo limitado de dos minutos para completar el MODO EVOLUCIÓN. Los tres objetos de evolución irán apareciendo uno a uno. Consíguelos todos dentro del plazo establecido.
- 4 Si consigues hacerte con los tres objetos de evolución, se abrirá el pozo central. Lanza la bola dentro para que el Pokémon seleccionado evolucione (Ver "Objetos de evolución", página 39).
- 5 Si no tienes ningún Pokémon que pueda evolucionar, aunque logres encender las tres flechas de evolución, la TIENDA POKÉMON no se transformará en el CENTRO POKÉMON.



## ▶▶▶ MODO EVOLUCIÓN - Mesa ZAFIRO



1 Cada vez que la bola sube por el bucle de la izquierda, se enciende una flecha.

2 Cuando las tres flechas de evolución (EVO) están encendidas, la pantalla de televisión muestra la palabra EVO. Lanza la bola dentro de la puerta EVO para activar el MODO EVOLUCIÓN. Elige con el + Panel de Control el Pokémon que quieres hacer evolucionar entre todos los que has atrapado. Pulsa la flecha arriba del + Panel de Control para comprobar si el Pokémon ha evolucionado ya. Sabrás que un Pokémon no ha evolucionado aún si sólo ves un signo de interrogación o su silueta.



3 Tienes un tiempo limitado de dos minutos para completar el MODO EVOLUCIÓN. Los tres objetos de evolución irán apareciendo uno a uno. Consíguelos todos dentro del plazo establecido.



4 Si consigues hacerte con los tres objetos de evolución, se abrirá el pozo central. Lanza la bola dentro para que el Pokémon seleccionado evolucione (Ver "Objetos de evolución", página 39).



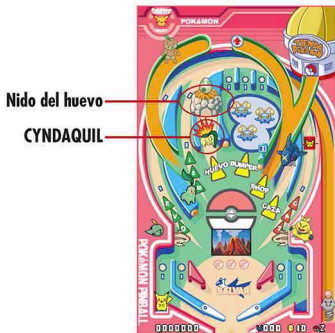
5 Si no tienes ningún Pokémon que pueda evolucionar, aunque logres encender las tres flechas de evolución, la pantalla de televisión no mostrará la palabra EVO.





En este modo puedes atrapar Pokémon rompiendo primero el huevo donde se encuentran. Los Pokémon que salgan de un huevo siempre serán los mismos, independientemente del área en la que estés jugando.

## ▶▶▶ Modo de huevo - Mesa RUBÍ



- 1 Golpea a CYNDAQUIL con la bola para que retroceda.
- 2 Golpea a CYNDAQUIL varias veces hasta que entre en el nido del huevo y lo incube con el calor que emana de su cola llameante.
- 3 Si golpeas a CYNDAQUIL una vez más, el HUEVO se romperá y aparecerá un Pokémon.
- 4 Golpea al Pokémon dos veces con la bola para atraparlo.
- 5 Si no atrapas al Pokémon dentro de un cierto límite de tiempo, éste desaparecerá. Cuando el nido del huevo esté vacío, lanza la bola dentro para que AERODACTYL traiga un nuevo HUEVO.



## ►►► Modo de huevo - Mesa ZAFIRO



**Nido del huevo**

**Bucle del huevo**

- 1 Cada vez que la bola suba por el bucle del huevo y pase por el nido del huevo, se encenderá una luz en el nido.
- 2 Cuando las cuatro luces estén encendidas, haz pasar la bola una vez más por el nido del huevo para que el HUEVO se rompa y aparezca un Pokémon.
- 3 Golpea al Pokémon dos veces con la bola para atraparlo.
- 4 Si no atrapas al Pokémon dentro de un cierto límite de tiempo, éste desaparecerá. Cuando el nido del huevo esté vacío, haz pasar la bola por él para que aparezca un nuevo HUEVO.





Lanza la bola a través del bucle de monedas para conseguir monedas. Cada vez que lances la bola por el bucle conseguirás más monedas en la siguiente progresión: 1, 5 y 10. Podrás comprar objetos en la TIENDA POKÉMON según la cantidad de monedas que tengas.



## SALVABOLAS

El marcador del SALVABOLAS permanecerá encendido durante 30 segundos.



## MEJORA de la bola

La bola mejorará un nivel.

En la tienda encontrarás muchos más artículos.

## ▶▶▶ Mesa RUBÍ

Golpea la puerta de la TIENDA POKÉMON para que se abra. Una vez abierta, mete la bola dentro para poder empezar a comprar. Cuando hayas acabado, la puerta se cerrará.



## ▶▶▶ Mesa ZAFIRO

Golpea el interruptor de PLUSLE y el de MINUN para que la barrera eléctrica desaparezca. Cuando la pantalla de televisión muestre la palabra SHOP (tienda), lanza la bola dentro para poder empezar a comprar. Cuando hayas acabado de hacer tus compras o actives otro **modo (de caza, evolución, viaje, huevo o bonificación)**, la barrera volverá a aparecer.



## Un consejo

### Retén la bola

Levanta un flipper para retener la bola. Si la bola está quieta, te resultará más fácil apuntar con el flipper para lanzarla a un objetivo concreto. Si la lanzas con el extremo del flipper, se desplazará en diagonal. La parte central del flipper lanzará la bola hacia arriba o hacia la mitad de la mesa correspondiente al flipper en cuestión.





## ▶▶▶ SALVABOLAS

Si el marcador del SALVABOLAS está encendido (se iluminará la palabra SALVAR), LATIOS o LATIAS atraparán la bola cuando caiga al sumidero para que no la pierdas. El marcador del SALVABOLAS está encendido al comienzo de cada partida y también en los **modos de caza, viaje, evolución y huevo**. El tiempo que permanece encendido depende de cada situación. También puedes ganar un SALVABOLAS en el **modo de tragaperras** o comprarlo en la TIENDA POKÉMON.



## ▶▶▶ + 1

Puedes conseguir una bola más en las siguientes situaciones:

- Cuando ganas una bola EXTRA en el **modo de tragaperras**.
- Cuando compras una bola EXTRA en la TIENDA POKÉMON.
- Cuando atrapas más de 15 Pokémon.
- En algunas ocasiones, cuando la mejora de la bola se transforma en un objeto + 1 en la mesa RUBÍ.

## ▶▶▶ MEJORA de la bola

Con una bola mejorada, consigues una puntuación mucho mayor. Cuando la bola pasa por el pasillo del multiplicador de la mesa, dicho pasillo se ilumina. La bola mejorará durante cierto tiempo una vez que hayas iluminado los tres pasillos. Si repites este proceso cuando la bola ya está mejorada, la mejorarás aún más. Cuando haya transcurrido cierto tiempo, la bola bajará de nivel. Las luces se pueden mover hacia la derecha o hacia la izquierda usando los flippers correspondientes. De esta manera te resultará más fácil encender las tres luces.



### Nivel 1

#### Poké Ball

Es la bola que tienes al empezar la partida.



### Nivel 3

#### Ultraball

Tripla la puntuación del nivel 1.



### Nivel 2

#### Superball

Duplica la puntuación del nivel 1.



### Nivel 4

#### Master Ball

Cuadruplica la puntuación del nivel 1.

- ⚠ Una bola mejorada no bajará de nivel si entras en un nivel de bonificación. Sin embargo, si que bajará un nivel cada vez que la pierdas.

## ▶▶▶ Modo de tragaperras

Cada vez que la bola pase por un pasillo exterior o de retorno, se encenderá el marcador correspondiente. Puedes mover los marcadores hacia la derecha o hacia la izquierda usando los flippers correspondientes. De esta manera te resultará más fácil encender los cuatro.

Cuando los cuatro marcadores estén encendidos y puedas leer la palabra POZO, se abrirá el pozo central. Lanza la bola dentro para activar el **modo de tragaperras**. Pulsa el Botón A una vez para detener la TRAGAPERRAS. El panel mostrará un premio que se activará a continuación.



## ▶▶▶ BONO DE FIN DE BOLA

El BONO DE FIN DE BOLA es la bonificación que recibes cuando pierdes una bola. A éste se añadirá la puntuación de cada acción realizada durante la partida.

- Cantidad de Pokémon atrapados x 500.000
- Cantidad de veces que se ha activado el **modo de tragaperras** x 100.000

Ⓜ Hay muchas bonificaciones que se añadirán a la puntuación total.



## ▶▶▶ MULTIPLICABONO

El MULTIPLICABONO es una característica que te permite multiplicar la puntuación del BONO DE FIN DE BOLA.

En la mesa RUBÍ, la puntuación se multiplicará según el número de veces que hayas golpeado el interruptor del MULTIPLICABONO.

En la mesa ZAFIRO, la puntuación se multiplicará según las veces que hayas golpeado el interruptor de PELIPPER.



## Hazte con los objetos de evolución

Hay varios tipos de objetos especiales que hacen que un Pokémon evolucione en el MODO EVOLUCIÓN. Al igual que ocurre en POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO para Game Boy Advance, los objetos de evolución cambian según el tipo de Pokémon del que se trate.



Evolución por nivel



Evolución por amistad



Evolución por Piedra Hoja



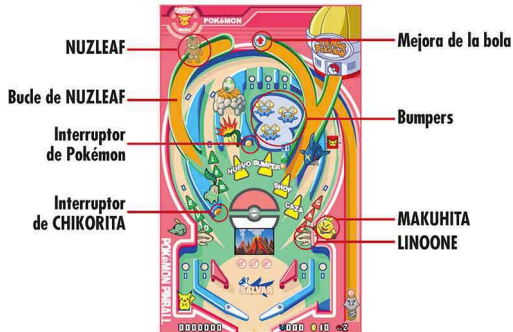
Evolución por conexión

Éstas no son las únicas maneras...



Las mesas RUBÍ y ZAFIRO también tienen una serie de características propias.

## ►►► Mesa RUBÍ



## • Cómo conseguir una mejora de la bola

Cómo mejorar la bola (ver la página 37)

- 1 Golpea el interruptor de CHIKORITA para que éste use HOJA AFILADA. Esto provocará que salga un LINOONE de cada lado de la mesa.
- 2 Golpea al LINOONE de la derecha con la bola cuando saque la cabeza.
- 3 MAKUHITA se dará la vuelta y podrá dar un puñetazo a la bola si pulsas el Botón A en el momento justo.
- 4 Lanza la bola a través del bucle de NUZLEAF para que éste se caiga hacia atrás. Cuantas más veces le golpees, más retrocederá.



- 5 Repite esta operación varias veces para crear un puente. De esta manera completarás el bucle de NUZLEAF y podrás alcanzar la mejora de la bola.

- 6 Ahora la bola podrá pasar por el hueco y conseguir la mejora.



### • Bumpers

La posición de los bumpers de la mesa RUBÍ cambia cada vez que golpeas el interruptor de Pokémon. Golpea este interruptor varias veces para que aparezcan diferentes Pokémon. Prueba todas las combinaciones, podría ocurrir algo inesperado...



## ▶▶▶ Mesa ZAFIRO

### • ZIGZAGOON

Golpea el interruptor de ZIGZAGOON para que se ponga en posición de alerta. Entonces pulsa el Botón A para hacer que la TRAGAPERRAS gire más lento y se detenga. Pulsa el Botón A cuando veas el premio que quieres obtener (Ver "Modo de tragaperras", página 38).



### • PELIPPER

Golpea el interruptor de PELIPPER para que éste mire hacia arriba durante un rato. Intenta hacer pasar la bola por el bucle de monedas. PELIPPER la atraparà y saldrà volando con ella.



Si PELIPPER atrapa la bola después de que se hayan cumplido ciertos requisitos, algo interesante podría pasar...







Puedes ir a alguno de los niveles de bonificación si cumples con los requisitos del mismo. En un nivel de bonificación nunca pierdes la bola aunque se caiga por el sumidero, pero, cada vez que una bola mejorada cae por éste, baja un nivel.

## ▶▶▶ El nivel de bonificación de KECLEON

1 En la mesa RUBÍ, el pozo central se abre cuando consigues iluminar los tres contadores de caza.



2 Si lanzas la bola dentro del pozo central, podrás ir al nivel de bonificación de KECLEON.

3 Cada vez que atrapas un Pokémon, se enciende uno de los tres iconos que representan una Poké Ball en el contador de caza. Si consigues hacer evolucionar un Pokémon, se encenderán dos Poké Balls.

### • Cómo jugar en el nivel de bonificación de KECLEON

Para derrotar a KECLEON, golpéalo con la bola 10 veces. Como KECLEON es invisible, tendrás que observar los movimientos en la hierba y el charco para saber dónde está. Si golpeas el árbol con la bola, caerá el Detector Devon. Lanza la bola hacia él para que KECLEON se vuelva visible durante unos momentos.



## ▶▶▶ El nivel de bonificación de DUSKULL

1 En la mesa ZAFIRO, el pozo central se abre cuando consigues iluminar los tres contadores de caza.

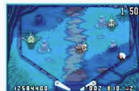
2 Si lanzas la bola dentro del pozo central, podrás ir al nivel de bonificación de DUSKULL.



3 Cada vez que atrapas un Pokémon, se enciende uno de los tres iconos que representan una Poké Ball en el contador de caza. Si consigues hacer evolucionar un Pokémon, se encenderán dos Poké Balls.

### • Cómo jugar en el nivel de bonificación de DUSKULL

Golpea a los 20 DUSKULL con la bola a medida que van apareciendo. Si consigues darle a todos, aparecerá DUSCLOPS. Para derrotarlo, debes golpearle con la bola cinco veces. Si DUSCLOPS se queda quieto, absorberá las bolas lanzadas frontalmente, así que intenta golpearle desde un lado o desde atrás. Cuando DUSCLOPS se está moviendo, puedes golpearle desde cualquier lado.





## UNA AVALANCHA DE PUNTOS

### ▶▶▶ El nivel de bonificación de SPHEAL

Puedes entrar en el nivel de bonificación de SPHEAL desde las mesas RUBÍ y ZAFIRO, aunque los requisitos son diferentes en cada una de ellas. ¡Fíjate bien!

#### Cómo jugar en el nivel de bonificación de SPHEAL

Consigue puntos metiendo la bola en la canasta. Cuando la bola sube por alguna de las dos rampas, SEALEO usa la cabeza para encestar.

Golpea a un SPHEAL con la bola mientras sube por una de las rampas. De esta forma lo empujarás hacia arriba y SEALEO lo encestará como si se tratara de una bola. Cada vez que un SPHEAL entre en la canasta, conseguirás muchos más puntos.

Hay más niveles de bonificación en el juego. ¡Averigua cómo acceder a cada uno de ellos!



#### • En las mesas RUBÍ y ZAFIRO

Encender una flecha CAZ, EVO o de monedas	2.000
Encender dos flechas CAZ, EVO o de monedas	5.000
Encender tres flechas CAZ, EVO o de monedas	10.000
Golpear el bumper bateador	500
Llenar el medidor de trueno	3.000
Golpear los bumpers	500
Meter la bola en SHARPEDO / WAILMER	50.000
Meter la bola en la TIENDA POKÉMON/puerta EVO	500.000
Completar el MODO CAZA	1.000.000
Completar el <b>modo huevo</b>	3.000.000

#### • Sólo en la mesa RUBÍ

Golpear a CHIKORITA	1.000
Golpear a NUZLEAF (la primera vez)	50.000
Golpear a NUZLEAF (la segunda vez)	100.000

#### • Sólo en la mesa ZAFIRO

Encender una luz del nido	20.000
Encender las cuatro luces del nido	200.000
Meter la bola en PELIPPER	100.000

Ⓢ Hay muchas más formas de conseguir grandes puntuaciones.



Te puedes conectar con un amigo e intercambiar datos usando el cable Game Link de Game Boy Advance.

## ▶▶▶ CÓMO CONECTARSE

A continuación te explicamos cómo conectar la consola Game Boy Advance y el accesorio Game Boy Player.

### • Equipo necesario

- Consola Game Boy Advance, Game Boy Advance SP o NINTENDO GAMECUBE (ésta última requiere un mando y el accesorio Game Boy Player)..... 2
- Cartucho..... 2
- Cable Game Link de Game Boy Advance..... 1

### • Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que las dos consolas están apagadas (OFF) y después inserta los cartuchos en las ranuras correspondientes.
2. Conecta el cable Game Link de Game Boy Advance en los conectores de las extensiones externas (EXT.) de cada consola.
3. Enciende (ON) las dos consolas.
4. Para obtener más información, consulta la página 49.

⚠ Tanto el jugador 1 (J1) como el jugador 2 (J2) pueden transmitir datos.

⚠ La consola del jugador 1 puede estar conectada a una consola Game Boy Advance SP o a un accesorio Game Boy Player.

Ejemplo de conexión:



### • Precauciones durante la transmisión de datos

Es posible que no puedas transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Al utilizar un cable que no es el cable Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando el cable Game Link de Game Boy Advance no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
  - Al retirar el cable Game Link de Game Boy Advance durante la transferencia de datos.
- Cuando conectas otro cable Game Link de Game Boy Advance al cable Game Link principal.
- Si conectas más de dos consolas Game Boy Advance.

## ▶▶▶ Cómo intercambiar récords

Puedes intercambiar tus récords con un amigo.

❶ Pulsa START en la **pantalla de récords**.

❷ Comprueba que el cable Game Link de Game Boy Advance está conectado y pulsa el Botón A para dar comienzo a la transmisión de datos. Pulsa el Botón B para cancelar.



## ▶▶▶ Cómo compartir la POKéDEX

Los Pokémon de tu amigo que tú no tengas se mostrarán en tu POKéDEX dentro de un recuadro. Una vez intercambiados estos datos, los Pokémon correspondientes tendrán más probabilidades de aparecer en tu partida.

❶ Pulsa START en la **pantalla POKéDEX**.

❷ Comprueba que el cable Game Link de Game Boy Advance está conectado y pulsa el Botón A para dar comienzo a la transmisión de datos. Pulsa el Botón B para cancelar.



**Bude del huevo (Zafiro)**

Cuando la bola suba por el bucle del huevo y pase por el nido, se encenderá una luz.

**BUMPER (Rubi)**

Cuando la bola golpea un CHINCHOU, rebota con mucha fuerza. Si esto sucede durante el MODO CAZA, hace que se rompa una parte del panel y que aparezca un Pokémon. La posición de los CHINCHOU cambia cada vez que golpeas el interruptor de Pokémon.

**BUMPER (Zafiro)**

Cuando la bola golpea un SHROOMISH, rebota con mucha fuerza. Si esto sucede durante el MODO CAZA, hace que se rompa una parte del panel y que aparezca un Pokémon.

**Contador de caza**

Cada vez que atrapas un Pokémon en el MODO CAZA o en el **modo de huevo**, se enciende uno de los tres iconos que representan una Poké Ball. Si consigues hacer evolucionar un Pokémon, se encenderán dos Poké Balls. Cuando activas el MODO CAZA, las Poké Balls se transforman en el letrero CÁ-ZA-LO, para que te sea más fácil ver cuántas veces has golpeado al Pokémon.

**Contador MULTIPLICABONO (Rubi)**

Este contador muestra el número de veces que has golpeado el interruptor MULTIPLICABONO. La puntuación de bonificación se multiplica por la cantidad que marca el contador cuando pierdes la bola.

**Contador MULTIPLICABONO (Zafiro)**

Este contador muestra el número de veces que has golpeado el interruptor MULTIPLICABONO. La puntuación de bonificación se multiplica por la cantidad que marca el contador cuando pierdes la bola.

**Flechas de caza (CAZ)**

Cada vez que la bola pasa por el bucle de la derecha, se enciende una flecha. Para activar el MODO CAZA, necesitas encender al menos dos flechas.

**Flechas de evolución (EVO, Rubi)**

Cada vez que la bola pasa por el bucle de la izquierda, se enciende una flecha. Enciende las tres para que la TIENDA POKÉMON se convierta en el CENTRO POKÉMON.

**Flechas de evolución (EVO, Zafiro)**

Cada vez que la bola pasa por el bucle de la izquierda, se enciende una flecha. Enciende las tres para que la pantalla de televisión muestre la palabra EVO.

**Flippers**

Te permiten lanzar la bola por toda la mesa. También puedes usarlos para retener la bola.

**GULPIN (Rubi)**

Golpea al LINOONE de la izquierda cuando saque la cabeza para que aparezca un GULPIN. Cuando consigas tres GULPIN, se activará el **modo de viaje**.

**Interruptor de CHIKORITA (Rubi)**

Golpea este interruptor para que CHIKORITA use HOJA AFILADA.

**Interruptor de MINUN (Zafiro)**

Golpea este interruptor para que la barrera eléctrica de MINUN desaparezca. Golpea el interruptor de PLUSLE para que el resto de la barrera se desactive completamente.

**Interruptor MULTIPLICABONO (Rubi)**

multiplica la puntuación de bonificación según el número de veces que lo golpeas antes de perder la bola.

**Interruptor de PELIPPER (Zafiro)**

Golpea este interruptor para que se añada un MULTIPLICABONO. PELIPPER mirará hacia la izquierda durante un cierto tiempo.

**Interruptor PLUSLE (Zafiro)**

Golpea este interruptor para que la barrera eléctrica de PLUSLE desaparezca. Golpea el interruptor de MINUN para que el resto de la barrera se desactive completamente.

**LINOONE (Rubi)**

Cuando CHIKORITA usa HOJA AFILADA, sale un LINOONE de cada lado de la mesa.

**MAKUHITA (Rubi)**

Golpea al LINOONE de la derecha cuando saque la cabeza para que MAKUHITA se dé la vuelta y pueda dar un puñetazo a la bola.

**Marcador del POZO**

Cuando la bola pasa por un pasillo exterior o de retorno, el marcador correspondiente se enciende. Cuando los cuatro marcadores estén encendidos y se pueda leer la palabra POZO, se abrirá el pozo central. Mete la bola dentro para activar el **modo de tragaperras**. Puedes mover las luces hacia la derecha o hacia la izquierda usando los flippers correspondientes.

**Marcador SALVABOLAS (SALVAR)**

Si está encendido, no pierdes la bola.

**Mejora de la bola (Rubi)**

Golpea a NUZLEAF para que se caiga y cree un puente. La bola podrá pasar por el hueco, llegar al objeto y mejorar un nivel por un tiempo limitado.

**Molinillo**

Hazlo girar para rellenar el medidor de trueno.

**Nido del huevo (Rubi)**

Aquí se encuentra el huevo de Pokémon. Empuja a CYNDAQUIL con la bola para que entre en el nido y encube el HUEVO hasta que se rompa.

**Nido del huevo (Zafiro)**

Cada vez que la bola pase por aquí, se encenderá una luz del nido. Cuando las cuatro luces estén encendidas, el HUEVO se romperá.

**NUZLEAF (Rubi)**

NUZLEAF se caerá y retrocederá cada vez que lo golpees con la bola. De esta forma acabará por crear un puente que completará el bucle de NUZLEAF.

**Pasillo del multiplicador de la mesa**

Cuando la bola pasa por uno de estos tres pasillos, se enciende una luz. Cuando las tres luces están encendidas, la bola mejora un nivel durante un tiempo limitado. Puedes mover las luces hacia la derecha o hacia la izquierda usando los flippers correspondientes.

**PELIPPER (Zafiro)**

Lanza la bola por el bucle de monedas cuando PELIPPER esté mirando hacia arriba para que la atrape y salga volando con ella.

**PIKACHU**

Cuando el medidor de trueno está lleno y la bola cae en un pasillo exterior, se activa el salvavidas PIKACHU y podrás recuperar la bola. Coloca a PIKACHU a derecha o izquierda usando los flippers correspondientes.

**Puerta SHOP/puerta EVO (Zafiro)**

Cuando la pantalla de televisión muestre la palabra SHOP, lanza la bola dentro para hacer tus compras. Cuando muestre la palabra EVO, mete la bola dentro para activar el MODO EVOLUCIÓN.

**SEEDOT (Zafiro)**

Cada vez que golpees el interruptor, caerá un SEEDOT. Cuando hayan caído tres, se activará el **modo de viaje**.

**SHARPEDO (Rubi)**

Cuando al menos dos de las tres flechas de caza estén encendidas, lanza la bola dentro de SHARPEDO para activar el MODO CAZA.

**TIENDA POKÉMON / CENTRO POKÉMON (Rubi)**

Lanza la bola hacia la TIENDA POKÉMON para abrir la puerta. Una vez abierta, mete la bola dentro para hacer tus compras. Durante el MODO EVOLUCIÓN, se transforma en el CENTRO POKÉMON.

**WAILMER (Zafiro)**

Cuando al menos dos de las tres flechas de caza estén encendidas, lanza la bola dentro de WAILMER para activar el MODO CAZA.

**ZIGZAGOON (Zafiro)**

Golpea a ZIGZAGOON para que se ponga en posición de alerta. Entonces podrás detener la TRAGAPERRAS pulsando el Botón A.



## Director

Masaru Kuribayashi

## Programmers

Tsuyoshi Matsumoto Masamitsu Takami  
Noriaki Teramoto

## Graphic Designers

Arito Chujo Koji Kiriya  
Norichika Meguro Masanori Nishishita  
Noriko Shibuya Naomi Sanada  
Hiroshi Tanigawa Tomoki Miyazaki  
Masaru Kuribayashi

## Sound Composition

Kazuya Suyama Ayumi Sano

## Pokémon Voices

Ikue Otani Satomi Kohroggi

## Artwork

Fujiko Nomura Yasuko Takahashi  
Mizue Hagiwara Akiko Hirono

## Illustration

Norichika Meguro

## Special Thanks

Yuuri Sakurai Hiroki Enomoto  
Ken Sugimori Go Ichinose  
Junichi Masuda Takao Nakano  
Azusa Tajima Takemoto Mori  
Masafumi Mima Tomotaka Komura  
Kenjiro Ito Takanao Kondo  
Rui Kawaguchi Gail Tilden  
Melinda Porter Jim Wornell

## Coordinators

Kyoko Watanabe Retsuji Nomoto

## Progress Coordinators

Daisuke Hara Taeko Suzuki

## English Localisation

Hiro Nakamura Seth McMahill

## Task Managers

Hitoshi Yamagami Gakuji Nomoto

## Producers

Hiroyuki Jinnai Takehiro Izushi  
Makoto Nakayama Hatao Ogata  
Hiroaki Tsuru

## Executive Producer

Satoru Iwata

## Executive Producer

Tsunekazu Ishihara

## European Version

### Localisation Producer

Kayo Sadahisa

### Manual Localisation and Layout

Palma Sánchez de Moya Rodríguez  
Sofia Marín Aguilar-Galindo

Silke Sczyrba	Daniela Schmitt
Martina Lienhard	Jens Peppel
Carolyn Fickert	
Adrian Michalski	Nadine Straub
Sascha Nickel	Mario Kraus
Manfred Anton	Peter Swietochowski
Rudi Schnitzer	

## El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías  
de clasificación  
por edades:



**Nota:** pueden  
darse variaciones  
en cada país.

Descripciones  
de contenido:



LENGUAJE  
PARA ADULTOS



DISCRIMINACIÓN



DROGAS



MIEDO



CONTENIDO  
SEXUAL



VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación  
por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

**<http://www.pegi.info>**







PRINTED IN GERMANY